





EQUIPE CETI NOSSA SENHORA DO PATROCÍNIO - PIO IX

Amanda Rafaela Carlos Wanderson Francisco Rodrigo Maria Beatriz Maria Yasmin

Prof. Diógenes Vieira



StudyCraft Problema Abordado





Desinteresse Escolar: Um Desafio Urgente

- 34% dos alunos do Ensino Médio sofrem com desmotivação crônica (INEP, 2022)
- A evasão escolar no Brasil atinge 5,6% dos jovens (IBGE, 2021)
- Professores dedicam até 30% do tempo tentando engajar alunos (OCDE, 2019)
- O modelo tradicional de ensino já não alcança os estudantes da era digital.



StudyCraft Nosso Diferenciais





"StudyCraft is not just a website — it's a learning adventure"

- Ma Gamificação real: missões, pontos, ranking e recompensas
- Acessível e responsivo: funciona em qualquer lugar, do celular ao computador
- Trilhas de aprendizagem personalizadas por professor e disciplina
- Autenticação segura com JWT (padrão profissional)
- Painel de progresso motivador com metas e recompensas claras



StudyCraft + Tecnologias Utilizadas



Frontend

- HTML5
- CSS3
- JavaScript

Backend

- Python 3.11
- Django + Django REST Framework
- SQLite (dev) / PostgreSQL (produção)



StudyCraft Mercado





Um Desafio Nacional, Uma Solução Escalável

- +45 milhões de estudantes na educação básica brasileira (Censo Escolar 2023)
- +180 mil escolas públicas e privadas
- Milhões impactados pela evasão, desmotivação e defasagem de aprendizagem
- El Crescimento de plataformas gamificadas como Duolingo!
 - Estudantes querem aprender com tecnologia. As escolas precisam de soluções acessíveis. O StudyCraft une os dois.



StudyCraft Impacto Esperado





Transformando a Rotina Escolar com Gamificação

- Metas mensuráveis (primeiros 6 meses):
- Aumento de 30% na entrega de atividades escolares
- Redução de até 20% na evasão escolar em turmas-piloto
- Maior uso de metodologias ativas por professores



StudyCraft Impacto Esperado





Transformando a Rotina Escolar com Gamificação

- Impactos qualitativos:
- Engajamento real dos alunos com o conteúdo
- Melhora da autoestima e senso de conquista
- Relação mais positiva entre professor e estudante

Login



.... 🗢 609



StudyCraft

Aprender nunca foi tão divertido!

Transforme suas tarefas escolares em missões e ganhe recompensas!

Sou Aluno

Sou Professor

Coordenação

© 2025 StudyCraft - Todos os direitos reservados



Aprender nunca foi tão divertido!

Transforme suas tarefas escolares em missões e ganhe recompensas!

Sou Aluno

Sou Professor

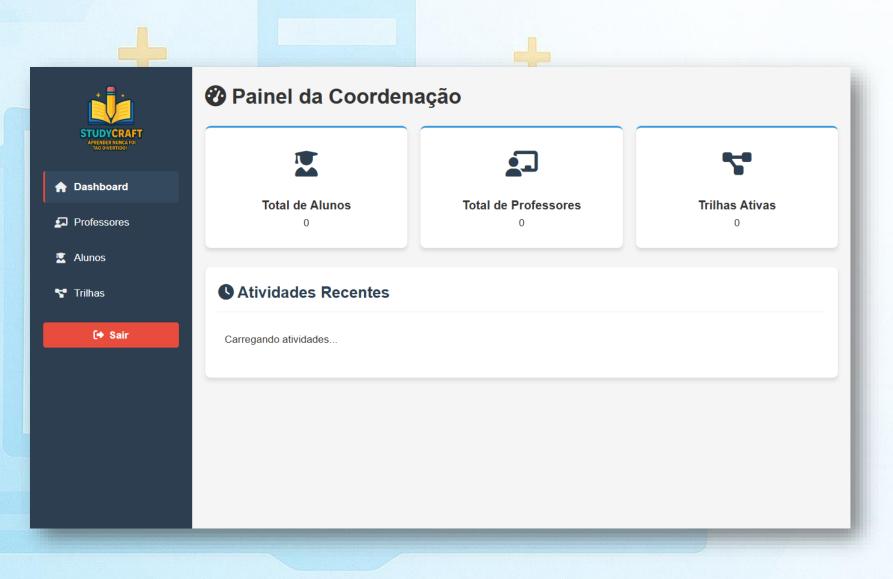
Coordenação

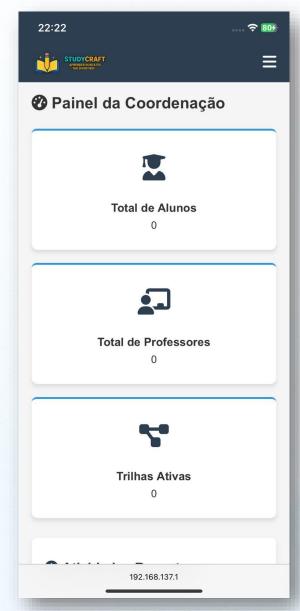
© 2025 StudyCraft - Todos os direitos reservados

192.168.137.1

Painel da Coordenação

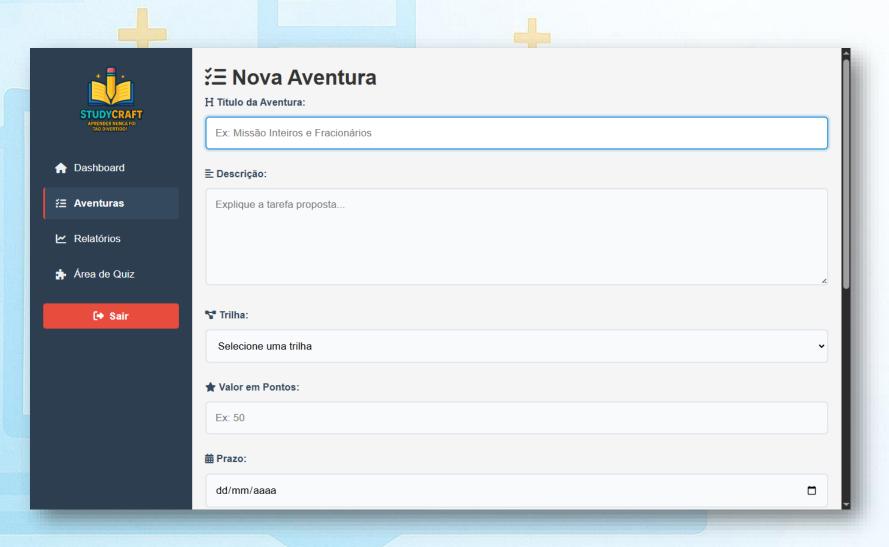






Painel do Professor







Painel do Aluno (Quiz)





Minhas Aventuras

Meu Progresso

Meus Quizzes

〔→ Sair

- **≛** Bem-vindo(a), Carlos Wanderson
- **Quizzes Disponíveis**

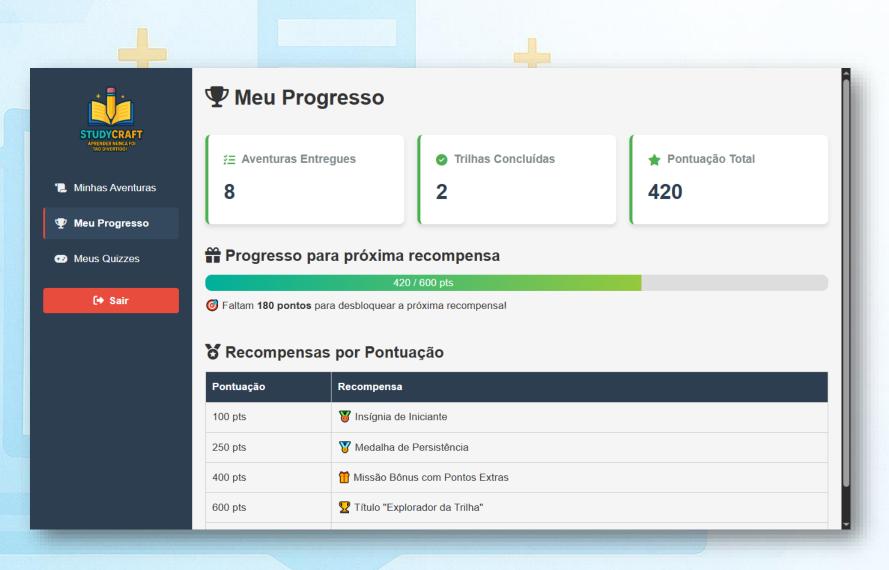
Nome do Quizz	Disciplina	Tentativas	Status	Ações
Teste de saber	Geral	0/3	Não iniciado	▶ Iniciar
Teste de conhecimentos	Geral	0/3	Não iniciado	▶ Iniciar
Conhecimentos gerais	Geral	0/3	Não iniciado	▶ Iniciar



Disciplina Tentativas 0/3 Teste de saber Geral Teste de 0/3 Geral conhecimentos Conhecimentos Geral 0/3 gerais 192.168.137.1

Painel do Aluno (Progresso)















Prontos para Engajar, Prontos para Transformar

- **©** Um problema real: desinteresse e evasão escolar
- K Uma solução concreta: gamificação acessível e funcional
- Projeto pronto, código limpo, alunos envolvidos e aprendendo
- Lestudantes motivados, professores apoiados, escolas beneficiadas
- Agora, queremos levar o StudyCraft para onde ele mais importa: a sala de aula.

Transformar a educação é uma missão. Com o StudyCraft, ela também é uma aventura.

Obrigado, pela atenção!

